

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE*
GEOMETRI DALAM MEN G E M B A N G K A N
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

Skripsi

DIANA MARTHARITA SARI

NPM. 1711070007

Program Studi : PLAUD (Pedidikan Islam Anak Usia Dini)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE*
GEOMETRI DALAM MEN G E M B A N G K A N
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tuga-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan



Oleh

DIANA MARTHARITA SARI

NPM. 1711070007

Jurusan : PIAUD (Pedidikan Islam Anak Usia Dini)

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Pembimbing II: Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur Borg and Gall yang dapat dilakukan dengan lebih sederhana dengan melibatkan 10 langkah yaitu: yang meliputi : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk , 8) Uji Pelaksanaan Lapangan, 9) Penyempurnaan Produk Akhir, 10) Dimensi dan Implementasi. Tetapi penelitian ini dibatasi pada tujuh tahapan karena keterbatasan waktu : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket.

Berdasarkan hasil analisis data produk akhir yang dihasilkan telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata – rata dari ahli media 80% , ahli materi sebesar 92,73%, dan hasil uji coba skala besar mendapatkan skor sebesar 82,28% dan skala kecil mendapatkan skor sebesar 82,69%. Media tersebut sudah direvisi berdasarkan saran dari validator. Hasil akhir produk adalah media permainan *puzzle* geometri untuk media pembelajaran. Media permainan tersebut berbeda dengan media yang dihasilkan oleh peneliti lain. Beberapa perbedaannya antara lain terlihat pada bahan- bahan yang digunakan untuk pembuat media ini dan bentuk penyajiannya berbentuk meja belajar lipat anak sehingga lebih bervariasi dan menarik untuk anak usia dini kelompok B.

Kata Kunci : Media Permainan Geometri, Media Pembelajaran, Penelitian dan Pengembangan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratnin Sukarame 1, Bandar Lampung Telp.(0721)703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *PUZZLE***
GEOMETRI DALAM MENGENAL
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
Nama Mahasiswa : **Diana MarthaRita Sari**
NPM : **1711070007**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Meriwati, M.Pd

NIP.196906081994032001

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame I, Bandar Lampung Telp(0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE
GEOMETRI DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF**

ANAK USIA DINI, Disusun Oleh **Diana MarthaRita Sari**, NPM : **1711070007**,

Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, telah diujikan dalam sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pada Hari/Tanggal: **Kamis/10Juni
2021** pukul **11.00 s.d 12.30** di Ruang Sidang Munaqosyah Pendidikan Islam Anak
Usia Dini.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua :Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd

Sekretaris :Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji Utama :Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Penguji Pendamping I :Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Penguji Pendamping II :Dr.H.Agus Jatmiko, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

/Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diana MarthaRita Sari
NPM : 1711070007
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

“Pengembangan Media Permainan Puzzle Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.”

Skripsi ini adalah sepenuhnya karya penelitian saya sendiri. Skripsi benar-benar merupakan hasil karya penelitian di TK Paga Mulya dan KB Al- Hafidz Sumatera Selatan bukan duplikat ataupun plagiat kecuali pada bagian- bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya dan penelitian ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Bandar Lampung, 30 Juni 2021

Penyusun



Diana MarthaRita Sari

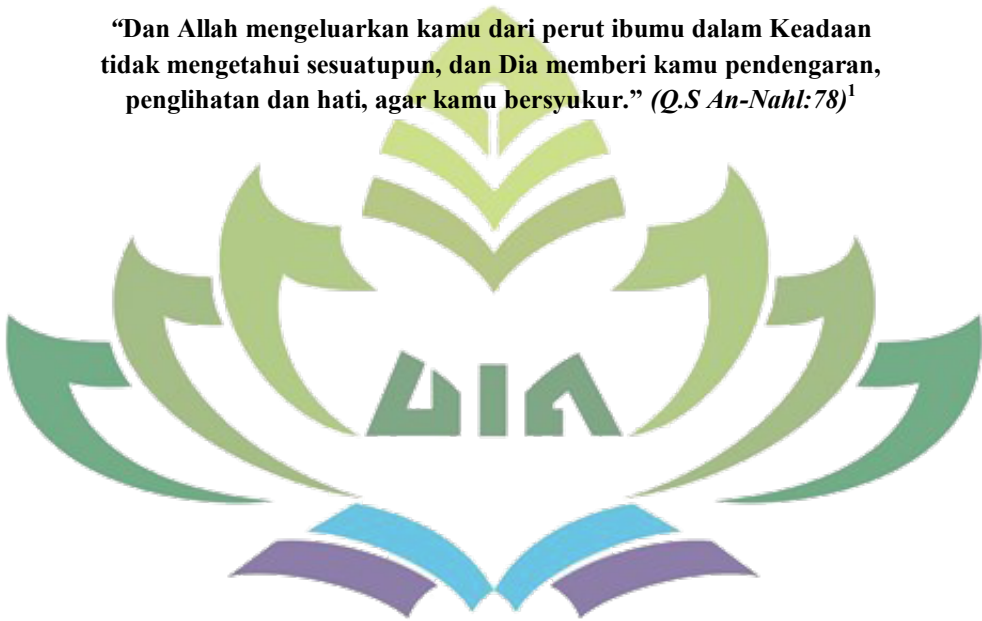
1711070007

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ

لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S An-Nahl: 78)¹



¹ Al Quran Cordoba, (Bandung. PT. cordoba Internasional Indonesia.2012). h. 275

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani, selalu mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi . Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua Ku tercinta, Ayahanda Mujiono dan Ibunda Jumiye yang telah merawat, membesarkan, mendo'akan aku agar menjadi insan yang berguna untuk bangsa dan agama. Beliau yang sabar dan tidak mengenal lelah, selalu memberi motivasi agar aku tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi.
2. Kedua adikku Alzahra Lutfi Salsabila dan Azwar Danis Ar- Rafif yang selalu membuatku semangat kembali ketika aku sudah mulai lelah, ketiga sahabatku Widianing Lestari, Dinda Paramitha, dan Eka Widia yang selalu memotivasi, setia menemani saat susah maupun senang yang senantiasa membuatku semangat kembali ketika mood ku sudah hilang.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah mendewasakan saya dalam hal berfikir dan bertindak

RIWAYAT HIDUP

Diana MarthaRita Sari lahir di Ogan Komering Ulu Timur tanggal 21 maret 1999, anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Mujiono dan Ibu Jumiye. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak- Kanak pada tahun 2004-2005 di Taman Kanak- Kanak Ar- Rahmah Tanjung Sari OKU Timur. Penulis menyelesaikan pendidikan di jenjang sekolah dasar di SD Negeri 1 Eling- Eling lulus pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di jenjang sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Buay Madang OKU Timur dan lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Muhammadiyah 2 Karang Tengah pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, tepatnya di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Selama menempuh pendidikan penulis aktif di beberapa organisasi yaitu sebagai pengurus Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Periode 2017/2018, OSIS SMP Negeri 2 Buay Madang pada tahun 2012/2013. Kemudian di SMA Muhammadiyah 2 Karang Tengah penulis aktif di Organisasi Pelajar Muhammadiyah (IPM) sebagai Ketua Umum pada tahun 2016/2017. Dan aktif di organisasi tingkat daerah PD-IPM OKU Timur periode 2015/2017.

Bandar Lampung, 21 April 2021
Yang Membuat

Diana MarthaRita Sari
1711070007

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil ‘Alamiin. Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah- Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa risalah berupa kitab-kitab anjungannya Al-Quran sebagai pedoman hidup umat manusia.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada kedua orang tua, Bapak Mujiono dan Ibu Jumiye yang tidak pernah berhenti mendoakan agar penulis diberikan kemudahan dan kebahagiaan, memberikan semangat serta banyak berkorban untuk penulis selama menimba ilmu, terimakasih untuk semua yang telah diberikan. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Agus Jatmiko, M. Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sekaigus selaku Pembimbing II dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Heny Wulandari, S. Kep, M. Pd. I selaku sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Khususnya di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, terimakasih telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis selama proses pembelajaran dan menuntut ilmu.
5. Dr. Hj. Meriyati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing 1 terimakasih atas ketersediaannya dan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
6. Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd selaku validator ahli materi, Neni Mulya, M. Pd selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan terhadap perbaikan

media permainan geometri berupa puzzle geometri untuk media permainan anak usia dini kelompok B yang dikembangkan.

7. Pimpinan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Perpustakaan Pusat Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
8. Ibu Ummi Hidayati selaku kepala sekolah TK Paga Mulya Banyumas Asri Buay Madang Timur, Ogan Komering Ulu Timur yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam mengumpulkan data untuk penulisan skripsi.
9. Ibu Putri Wulan Pertiwi selaku kepala sekolah KB Al- Hafidz Sumber Harjo Buay Madang Timur, Ogan Komering Ulu Timur yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam mengumpulkan data untuk penulisan skripsi.
10. Ibu Susi Mujirahayu Guru kela B TK Paga Mulya yang telah membantu dan membimbing penulis dalam proses pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian.
11. Sahabat-sahabatku Dinda Paramitha Indrayani, Widyaning Lestari, Eka Widiati Ningsih, Titin Aprianti, Asa Ningtyas Handayani, Gama Wendy Saputra, Muhammad Basrul Qhoiri yang selalu siap memberikan bantuan berupa do'a dan dukungan kepada penulis.
12. Teman- teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2017, teman KKN kelompok 279, teman PPL 169 TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung yang selalu menjadi teman mengejar impian dan mengukir sejarah dalam hidup penulis, menjadi keluarga terbaik selama ini.

Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya amin.

Bandar Lampung, 21 April 2021
Peneliti

Diana MarthaRita Sari
1711070007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi & Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Pengembangan	12
F. Manfaat Pengembangan	13
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	13
H. Sistematika Penulisan	16

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Kognitif.....	19
1. Pengertian Kemampuan Kognitif	19
2. Tahap Perkembangan Kognitif	22
3. Faktor- faktor yang Mempengaruhi perkembangan Kognitif.....	25
B. Media Pembelajaran.....	27
1. Pengertian Media Pembelajaran	27
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	28
3. Fungsi Media Pembelajaran	32

C. Geometri	34
1. Pengertian Geometri.....	34
2. Kemampuan Mengenal Bentuk Gometri	35
3. Macam- macam Bentuk Geometri.....	37
4. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri.....	40
5. Pengertian Media Permainan <i>Puzzle</i> Geometri.....	43
6. Langkah- Langkah Bermain <i>Puzzle</i>	44
7. Manfaat dari Media Permainan <i>Puzzle</i> Geometri.....	44
8. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan <i>Puzzle</i>	45
9. Konsep Pengembangan Media Permainan <i>Puzzle</i>	46
D. Kerangka Berfikir.....	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	49
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	49
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	51
1. Potensi dan Masalah	51
2. Pengumpulan Data	51
3. Desain Produk	52
4. Validasi Produk	52
5. Revisi Desain	54
6. Uji Coba Produk.....	54
7. Revisi Produk.....	55
D. Spesifik Produk yang Dikembangkan	55
E. Instrumen Penelitian.....	56
1. Instrumen Validasi Produk	56
2. Observasi.....	56
3. Dokumentasi	65
F. Teknik Analisis Data.....	65
1. Angket Validasi.....	65
2. Lembar Ceklis Respon Murid	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	69
1. Hasil Analisis Potensi dan Masalah	69
2. Mengumpulkan Informasi	69
3. Desain Produk	70
4. Hasil Validasi Produk.....	73
a. Hasil Validasi Ahli Media	73
b. Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
c. Revisi hasil validasi	75
d. Penilaian Guru TK.....	78
e. Uji Coba Skala Kecil	79
f. Hasil Ceklist Lembar Respon Peserta Didik.....	80
5. Produk Akhir Setelah Revisi	81
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	82

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	85
B. Rekomendasi.....	86

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

2.1 Bentuk- bentuk Geometri Bangun Datar	37
2.2 Bentuk- bentuk Geometri Bangun Ruang.....	39
3.1 Kriteria Validator Desain	53
3.2 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi	58
3.3 Instrumen Uji Ahli Materi	59
3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media.....	60
3.5 Instrument Uji Ahli Media	60
3.6 Kisi-kisi Instrumen untuk Guru TK.....	61
3.7 Instrument untuk Guru TK	62
3.8 Kisi-kisi Intrumen Respon Peserta Didik	63
3.9 Instrumen Respon Peserta Didik	63
3.10 Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi Para Ahli	65
3.11 Interpretasi Skor Angket Validasi Para Ahli	66
3.12 Interval Kemenarikan	67
3.13 Tingkat Kevalidan dan Revisi Prodek	68
4.1 Hasil Validasi Ahli Media	73
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	74
4.3 Saran dan Perbaikan Para Ahli	76
4.4 Penilaian Guru Tk Paga Mulya	78
4.5 Penilaian Guru KB Al- Hafidz	78
4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik (Skala Kecil).....	79
4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik (Skala Besar).....	80

DAFTAR GAMBAR

2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	32
2.2 Langkah- langkah Penggunaan Metode R&D	47
3.1 Langkah- langkah Penelitian yang Digunakan	50
3.2 Validasi Media Permainan <i>Puzzle</i> Geometri kepada Validator (ahli).....	53
3.3 Langkah- langkah Uji Coba Produk	54
4.1 Meja	71
4.2 Kertas Padi	71
4.3 Kertas Manggis	72
4.4 Tali Goni dan Pita	72
4.5 Stiker	72
4.6 Lem, Gunting, penggaris, dsb	72
4.7 Produk sebelum direvisi	77
4.8 Produk setelah direvisi	77
4.9 Produk Akhir Setelah di Revisi	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran Pengesahan Proposal
Lampiran Kartu Konsultasi Bimbingan
Lampiran Permohonan Mengadakan Penelitian
Lampiran Surat Balasan Penelitian
Lampiran Desain Media Permainan Puzzle Geometri 1
Lampiran Desain Media Permainan Puzzle geometri 2
Lampiran Surat Pernyataan Para Ahli
Lampiran Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Media
Lampiran Instrumen Uji Ahli Media
Lampiran Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi
Lampiran Instrumen Uji Ahli Materi
Lampiran Kisi-kisi Respon Peserta Didik
Lampiran Instrumen Respon Peserta didik
Lampiran Kisi- kisi Guru TK
Lampiran Instrumen Guru TK
Rencana Kegiatan Harian
Lampiran Surat Keterangan Plagiarisme Skripsi
Lampiran Gambar Kegiatan

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk memudahkan pemahaman mengenai judul skripsi ini dan supaya tidak menimbulkan kekliruan atau kesalah pahaman, maka perlu dijelaskan secara singkat tentang istilah- istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini. Skripsi ini berjudul : “ **Pengembangan Media Permainan Geometri dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini** “. Adapun istilah- istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut :

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.¹

Media Permainan adalah alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui sebuah wahana permainan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata.² Gometri terdiri dari dua macam yaitu bentuk- bentuk geometri bangun ruang dan bentuk- bentuk geometri bangun datar. Pada penelitian ini penulis menggunakan bentuk- bentuk geometri bangun datar yaitu : persegi panjang, pesegi empat, segitiga, trapesium, lingkaran, dan belah ketupat.

Kemampuan Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.³

¹ Abdul Majid, Perencanaan Pembelajaran, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005),h 24

² Kohn. 2003. *Cliffs Quick Review Geometry*. Bandung : Pakar Raya hlm. 76

³ Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 48.

Anak Usia Dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Bedasarkan beberapa pengertian diatas, dapat dipahami bahwa judul dari skripsi ini adalah sebuah penelitian untuk pengembangan media permainan geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

B. Latar Belakang Masalah

Dunia bermain merupakan dunia yang penuh warna, berisi canda tawa, kreativitas, kompetisi, strategi bermain, dan menyenangkan. Bermain bagi anak usia dini merupakan cara belajar anak dalam mengetahui hal yang baru dari pengalaman yang di dapat. Melalui permainan, orangtua dan pendidik dapat menyampaikan unsur pendidikan di dalam pembelajaran. Anak usia dini sebagai pelaku permainan akan merasa terhibur dan senang dengan melakukan kegiatan tersebut. Dengan mengajak anak bermain, mereka dapat menunjukkan ekspresi yang senang dan ceria, hal ini membuktikan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dapat memberi dampak positif bagi anak. Dampak ini membantu anak untuk menyegarkan pikiran dari berbagai kegiatan yang membuat anak merasa jenuh atau bosan. Anak cenderung merasakan bosan dengan permainan yang monoton dan tidak menantang karena anak tidak dapat mengeksplorasi banyak hal dan tidak mendapatkan sesuatu yang membangkitkan rasa keingintahuan sesuai dengan karakteristik mereka. Bagi anak-anak, bermain memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk perkembangan anak dalam aspek kognitif, sosial dan emosi, bahasa, seni, dan motoriknya. Dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik karena anak menyukai permainan yang berada di alam atau luar ruangan. Permainan Anak adalah

mutiara bagi setiap orang tua, anak adalah sosok manusia yang sama persis seperti kita dalam hak dan kewajibannya terhadap alam semesta dan lingkungan hidupnya. Allah Subhanahu wa Ta'ala telah menjadikan segala sesuatu yang ada di permukaan bumi sebagai perhiasan bagi kehidupan dunia, termasuk di dalamnya adalah harta dan anak-anak. Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman,

زَيْنَ لِلنَّاسِ حُبُّ الشَّهَوَاتِ مِنَ النِّسَاءِ وَالْبَنِينَ وَالْقَنَاطِيرِ
الْمُقَنْطَرَةِ مِنَ الذَّهَبِ وَالْفِضَّةِ وَالْخَيْلِ الْمُسَوَّمَةِ وَالْأَنْعَامِ
وَالْحَرْثِ ذَلِكَ مَتَاعُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَاللَّهُ عِنْدَهُ حُسْنُ

الْمَعَابِ ﴿١٤﴾

Artinya : Dijadikan indah pada pandangan (manusia) kecintaan kepada apa-apa yang diingini, yaitu: wanita-wanita, anak-anak, harta yang banyak dari jenis emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak dan sawah ladang. Itulah kesenangan hidup di dunia; dan di sisi Allah lah tempat kembali yang baik (surga). Q.S Ali Imran:14

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya sangat aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu, memiliki sifat unik yang sangat kuat dan berperilaku spontan. Anak merupakan investasi yang sangat penting bagi sumber daya manusia (SDM) di masa depan. Dalam rangka mempersiapkan SDM yang berkualitas dimasa depan, pendidikan merupakan hal yang penting untuk diberikan sejak usia dini. Salah satu hal terpenting dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 adalah keterlibatan masyarakat dalam pengembangan bidang pendidikan. Sebagaimana ditegaskan dalam pasal 8 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 bahwa masyarakat berhak untuk

berperan serta dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi program pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling memengaruhi satu sama lain.⁴ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.⁵ Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif. Selain itu, hubungan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat berjalan dengan baik.⁶

Dalam dunia pendidikan, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.⁷ Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”⁸ Nabi Muhammad SAW

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2013),.h.1

⁵ *Ibid*, h.3.

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung : Satu Nusa, 2010),.h.2.

⁷ Suyadidan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2013), 17.

⁸ Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia,2003).

bersabda dalam sebuah hadits tentang pentingnya pendidikan terhadap anak sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: *Hadits riwayat Abu Hurairah Radhiyalahu'anh, ia berkata: Rasulullah SAW bersabda: "Setiap anak itu dilahirkan dalam keadaan fitrah. Kedua orang tuanyalah yang membuatnya menjadi seorang Yahudi, seorang Nasrani maupun seorang Majusi." (HR. Muslim).*

Berdasarkan hadits di atas dijelaskan bahwa anak terlahir dalam keadaan fitrah (suci) atau diibaratkan seperti kertas putih yang bersih, dimana dia mempunyai kesiapan untuk dirinya sendiri. Dengan demikian kedua orang tua harus mengetahui dan memperhatikan tentang pentingnya aspek perkembangan dan pertumbuhan serta masa depan seorang anak secara keseluruhan.

Selain orang tua dan lingkungan sekitar anak, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini juga perlu menyediakan berbagai bentuk kegiatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak meliputi nilai moral agama (NAM), fisik motorik (FM), kognitif (KOG), sosial emosional (SE), bahasa (BHS) dan seni (S). Semua aspek perkembangan tersebut perlu mendapat stimulasi dari orang-orang yang ada di sekitar anak agar anak mampu tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. Seperti yang tertera dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 78 yaitu sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl: 78)

Dari ayat di atas dapat dijelaskan bahwa aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapat stimulasi khusus di PAUD. Kemampuan kognitif anak dapat berkembang dan dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor gen dan faktor lingkungan. Gen merupakan faktor bawaan yang dibawa oleh anak sejak lahir, sedangkan faktor lingkungan merupakan dimana anak dibesarkan, diasuh dan dididik.⁹ Orang tua yang baik dan bijaksana dalam mendidik anak adalah orang tua yang mampu mengetahui dan mengerti potensi yang dimiliki oleh anak. Sehingga orang tua harus selalu membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak terutama pada perkembangan intelektual sejak usia dini. Aspek perkembangan kognitif sangat penting dikembangkan pada anak usia dini dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mencari pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Kemampuan logika matematika termasuk kemampuan yang harus mendapat stimulasi dan mampu dikuasai dalam bidang perkembangan aspek kognitif. Kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di Taman Kanak- Kanak antara lain mengenal konsep bilangan, perhitungan, pengurangan, geometri, pemecahan masalah dan strategi permainan. Dari beberapa kemampuan logika matematika pada anak usia dini yang telah disebutkan, geometri adalah ilmu yang mempelajari

⁹ Gunarti, W dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta:Universitas Terbuka, 2010), 2.24.

bangun datar dan bangun ruang beserta salah satu cirinya. Berdasarkan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasannya melalui pengalaman dan praktik langsung dengan lingkungan fisik. Pengalaman praktik tersebut menjadi dasar kemampuan otak untuk berfikir dan belajar. Geometri merupakan bagian matematika yang sangat dekat dengan anak, karena hampir semua objek yang ada di sekitar lingkungan anak merupakan objek dengan bentuk geometri. Pengenalan geometri yang tepat di Taman Kanak- Kanak yaitu bentuk-bentuk geometri datar atau biasa disebut bangun ruang. Pada usia 4-5 tahun anak usia dini mulai mengenal objek dasar matematika yang bersifat konkret, karena pada usia tersebut anak berada pada perkembangan berfikir pra-operasional konkret misalnya, anak belajar matematika dari benda-benda yang ada disekitarnya.¹⁰ Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, mendeskripsikan, dan menggambarkan objek atau benda-benda yang ada disekitar lingkungan anak. Maka dari itu, pengenalan bentuk geometri perlu diberikan sejak dini menggunakan cara yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak seperti melalui permainan loncat geometri. Hadist Riwayat Imam Bukhori menjelaskan mengenai Nabi Muhammad SAW membuat bentuk – bentuk geometri yang dapat membantu memahami, mendeskripsikan, dan menggambarkan sebuah objek sebagai berikut :

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ : أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ : حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ ﷺ اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ ،

¹⁰ Permata Sari, Ratih, *Kegiatan Bermain Matematika*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 7, No 2, 2013), 251-263.

وَقَالَ : (هَذَا الْإِنْسَانُ ، وَهَذَا أَجَلُهُ مَحْ يُطْبِقُ بِهِ - أَوْ : قَدْ أَخَاطَ بِهِ - وَهَذَا آلِ ذِي هُوَ خَارِجُ أَمَلِهِ ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ ، فَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا ، وَإِنْ أَخْطَأَ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا) . (رواه البخاري)

Artinya: “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan- angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhori)”

Dari Hadist diatas dijelaskan bahwa Nabi Muhammad SAW membuat garis – garis atau bentuk - bentuk geometri untuk menggambarkan atau mendeskripsikan sesuatu objek. Dari sana kita dapat belajar bahwa bentuk-bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, mendeskripsikan, dan menggambarkan objek atau benda-benda yang ada disekitar lingkungan anak. Bentuk – bentuk geometri juga sangat perlu diajarkan sejak

dini kepada anak karena dikehidupan anak sehari – hari anak selalu berhubungan dengan bentuk- bentuk geometri entah itu benda- benda disekitar anak dan lain sebagainya

Pada masa petumbuhannya anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Seja kecil mereka mengenal benda-benda yang ada disekitarnya memiliki bentuk yang sama dengan bentuk geometri seperti koin uang logam berbentuk lingkaran, buku berbentuk persegi panjang, almari berbentuk persegi panjang, bola berbentuk lingkaran dan benda-benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan keperluan bermain.¹¹ Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan konsep “*belajar sambil bermain*” atau “*bermain sambil belajar*” Bermain dan permainan anak merupakan salah satu kebutuhan bagi anak usia dini dan memiliki peranan penting dalam semua aspek perkembangan anak. Dengan demikian anak akan belajar memahami pengetahuan dengan cara berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Alat permainan merupakan sarana dan prasarana untuk bermain, bermain adalah salah satu kunci sukses dalam mengajarkan matematika kepada anak usia dini, dimana anak mampu bereksplorasi dalam setiap kesempatan dan menjadikan pengenalan matematis sebagai pengalaman berharga baginya, misalnya, membilang, mengelompokkan, menghitung objek, dan membuat urutan bilangan.¹² Menjelaskan bentuk geometri pada anak merupakan kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri.¹³ Maksudnya

¹¹ Latif, Mukhtar, *Orientasi Baru Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Grup, 2013), 3.

¹² Anni Padlia, *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Balok Angka DiTaman Kanak-Kanak Al-Fallah Bandar Pasaman Barat*, (Jurnal Pesona PAUD, Vol 1, 1,2012), 3.

¹³ KW Lestari , *Konsep Matematika*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia

bahwa mengenalkan macam-macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati objek nyata yang ada disekitarnya. Permainan yang berkenaan dengan geometri sangat banyak sekali salah satunya yaitu permainan *puzzle* geometri.

Media permainan *puzzle* ialah salah satu aktivitas yang dapat membuat anak tertarik untuk dapat lebih memperhatikan penjelasan pendidik dan juga dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif anak usia dini. Media permainan *puzzle* merupakan media gambar yang masuk ke dalam jenis media visual karena bisa dicerna melalui indera penglihatan. *Puzzle* yakni permainan yang penggunaannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu bentuk yang utuh. Menurut Martuti kelebihan dari bermain *puzzle* bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) yang berhubungan dengan ketrampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Aktivitas bermain menggunakan media *puzzle* akan mengimplikasikan kerjasama antara tangan dengan mata sehingga anak memiliki keahlian dalam mendalami sesuatu hal menurut kemampuan dan minat anak.

Sajian materi atau produk yang ingin dibuat ini sebuah media permainan edukatif yang belum pernah dicoba dan belum ada ditaman kanak-kanak di TK Paga Mulya dan KB Al- Hafidz dimana penulis ingin membuat hal yang baru dan bisa dimanfaatkan hingga jangka panjang karena anak menyukai pembelajaran yang menggunakan banyak sajian bentuk geometri dan media permainan edukatif geometri yang dapat menimbulkan ketertarikan pada murid untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan diatas maka perlu untuk mengadakan sebuah permainan edukatif yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik agar

dalam melakukan pembelajaran tidak selalu monoton karena anak usia dini memerlukan hal yang baru untuk melatih kreativitas dan mengenal hal-hal yang harus mereka ketahui sejak dini peneliti disini bermaksud ingin ketika produk ini bisa digunakan disekolah pendidik bisa menjadi kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran agar anak didik kita menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa.

Hasil prapenelitian di TK Paga Mulya dan KB AL-Hafidz ternyata dalam pengembangan kognitif peserta didik sudah pernah menerapkan media permainan geometri tetapi kurang dimanfaatkan dan lebih banyak menggunakan metode ceramah yang cenderung monoton dan hanya menggunakan buku paket pembelajaran. Oleh karena itu melalui penelitian ini, penulis akan mengembangkan Media Permainan Geometri untuk dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam penggunaan jangka panjang.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul. “Pengembangan Media Permainan Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang variatif sehingga berimplikasi pada proses pembelajaran yang tidak efektif
2. Rendahnya minat belajar dan motivasi peserta didik
3. Belum adanya pengembangan media permainan yang menarik dan interaktif seperti media permainan geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

4. Diperlukan pengembangan media permainan geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan media permainan geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, usia 5-6 tahun
2. Dalam pengembangan media permainan geometri penulis memilih media permainan *puzzle* geometri dengan menggunakan bentuk- bentuk geometri bangun datar seperti : Lingkaran, Persegi panjang, Persegi empat, Segitiga, Trapesium, dan Belah Ketupat

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media permainan geometri agar lebih bervariasi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini ?
2. Bagaimana tanggapan validator terhadap tujuan Media Permainan Geometri untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media permainan geometri jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui cara mengembangkan media permainan geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini
2. Mengetahui kelayakan media permainan geometri terhadap perkembangan matematika permulaan anak usia dini

3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan geometri, apakah media permainan geometri tersebut mampu mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik

F. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

- 1) Membantu pendidik untuk melaksanakan proses belajar mengajar agar lebih menarik dan tidak monoton terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini
- 2) Agar anak dapat bermain secara berkelompok dan tidak bermain secara individual
- 3) Diharapkan dengan adanya media permainan geometri mampu membantu anak dalam meningkatkan perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitif anak

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Husnul Khatimah (2017) *Early Childhood Education Indonesia Journal* Universitas Muhammadiyah Palu yang berjudul : “ *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan*” . Berdasarkan hasil penelitian Husnul Khatimah yang telah ditarik kesimpulan bahwa media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B di TK pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 15 anak berada pada kategori belum berkembang yaitu 80 % atau 12 anak, pada siklus I meningkat jadi 7 atau (47%) berada kategori mulai berkembang dan pada siklus II meningkat lagi menjadi

13 anak (87 %).¹⁴ Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian ini adaah terletak pada media yang digunakan dan metode yang digunakan. Pada penelitaian yang dilakukan husnul khatimah menggunakan metode PTK sedangkan pada penelitian yang digunakan peneliti menggunakan metode RND. Persamaannya adalah sama- sama mengembangkan kemampuan kognitif melalui media permainan *puzzle*.

2. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Siti Aisyah Mu'min dan Nova Sarfadillah Yultas (2019) Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan Institut Agama Islam Negeri Kendari dengan judul : “Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak.” Hasil data analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle terbukti efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan pencapaian 75% dari hasil penilaian dan menunjukkan kemampuan minimal berkembang sesuai harapan (BSH).¹⁵ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yng peneliti lakukan adalah sama- sama menggunakan media permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yang membedakan adalah media permainan puzzle yang digunakan peneliti menggunakan mediapuzzle geometri sedangakn penelitian ini megggunakan puzle gambar
3. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Dina Fitri, Amsal Amri, dan Dina Amelia (2019) Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini dengan judul : *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Lantai Di PAUD*

¹⁴ Husnul Khatimah. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan*. 2017. Tersedia :

¹⁵ Siti Aisyah Mu'min dan Nova Sarfadillah Yultas. *Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*. 2019. Tersedia :

Nurul Hidayah Desa Lampuuk Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar “. Hasil dari penelitian Dina Dkk dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan bermain puzzle lantai dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui bermain peran menyusun puzzle lantai pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan keberhasilan yang dicapai oleh anak.¹⁶ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada media *puzzle* yang digunakan dimana peneliti menggunakan media permainan *puzzle* geometri berbentuk meja belajar anak sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan *puzzle* lantai

4. Penelitian sebelumnya oleh Rista Dwi Permata (2020) Jurnal Penelitian Inovasi dan Pembelajaran dengan judul : “ Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak” Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang terdapat dalam ranah kognitif, hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada PAUD.¹⁷ Perbedaan penelitian Rista dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media puzzle yang digunakan dan kemampuan yang dikembangkan, pada penelitian ini lebih mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yang termasuk dalam kemampuan kognitif juga. Pada penelitian ini Rista menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode RND.

¹⁶ Dina Fitria, Dkk. 2019. *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Lantai Di PAUD Nurul Hidayah Desa Lampuuk Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini, 4 (1) : 21-28

¹⁷ Riska Dwi Permata. 2020. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal PINUS 5(2), 2020, 1-10 DOI: <https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.14230>

5. Penelitian sebelumnya oleh Elan, Dindin Abdul, dan Feranis (2017) Jurnal PAUD Agapedia dngan judul “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri” Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil perbaikan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Hal ini ditunjukan dengan terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I yaitu 56,25 %. Pada tindakan siklus II 66,25 % meningkat dengan adanya perbaikan sebelum melaksanakan tindakan siklus II.¹⁸ Perbedaan antara peneliti dengan penelitian ini adalah kemampuan yang dikembangkan dan media puzzle yang digunakan pada penelitian elan dkk mengenalkan enam bentuk geometri tetapi pada bentuk geometrinya terdapat bentuk layang- layang sedangkan pada peneliti menggunakan bentuk belah ketupat.

H. Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyusun skripsi ini menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi yang berjudul “ *Pengembangan Media Permainan Geometri dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*”. Terdiri dari :

Bagian awalnya terdiri dari sampul depan/cover skripsi, halaman sampul, halaman abstrak, halaman orisinalitas, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar.

Bagian inti terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V dengan penjelasan sebagai berikut :

¹⁸ Elan, Dkk. 2017. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meeningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*. Jurnal Agapedia vol 1 No 1

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari : (a) Penegasan Judul, (b) Latar Belakang Masalah, (c) Identifikasi dan Batasan Masalah, (d) Rumusan Masalah, (e) Tujuan Penelitian, (f) Manfaat Penelitian, (g) Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan, (h) Sistematika Penulisan.

BAB II Landasan Teori yang terdiri dari : (a) Deskripsi Teoritik, (b) Teori- teori tentang pengembangan model.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari : (a) Tempat dan waktu penelitian pengembangan, (b) Desain Penelitian Pengembangan, (c) Prosedur Penelitian Pengembangan, (d) Spesifikasi produk yang dikembangkan, (e) Subjek Uji Coba penelitian pengembangan, (f) Instrumen Penelitian, (g) Uji Coba Produk, (h) Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari : (a) Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan, (b) Deskripsi dan Analisi Data Hasil Uji Coba, (c) Kajian Produk Akhir.

BAB V penutup yang merupakan bab akhir dari skripsi ini yang terdiri dari : (a) Simpulan, dan (b) Rekomendasi.

Bagian akhir yang terdiri dari : Daftar Rujukan dan Lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan adalah bakat seseorang untuk melakukan tugas mental atau fisik.¹⁹ Dimana kemampuan individu pada hakekatnya tersusun dari dua faktor yaitu:

- a) Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk menjalankan kegiatan mental. Salah satu cara mengetahui kemampuan intelektual adalah dengan menggunakan Tes IQ
- b) Kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan ketrampilan.

Menurut Robbins kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.²⁰ Memahami perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari tokoh terkemuka Jean Piaget Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.²¹ Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelligence) yang menandai seseorang

¹⁹ Ivancevich John M, dkk .2007. Perilaku dan Manajemen Organisasi . Jakarta: Erlangga.hlm 85

²⁰ Stephen P Robbins,. 2001. Perilaku Organisasi Konsep, Kontroversi, Aplikasi. Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Prenhallindo. Hlm 46

²¹ Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 48.

dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Beberapa ahli psikologi mendefinisikan kognitif dengan berbagai peristilahan diantaranya Pamela Minet mendefinisikan kognitif sebagai perkembangan pikiran, yang merupakan sebuah proses berpikir dari otak. Sedangkan Gardner mengemukakan bahwa kemampuan intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.²² Serupa tapi tak sama Colvin mendefinisikan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sedangkan Piaget mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Piaget mengatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Dalam perkembangan kognitif anak usia dini merupakan hasil proses dari asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan penyerapan informasi baru yang telah ada dalam struktur kognitif anak.²³ Sedangkan akomodasi merupakan penyatuan informasi yang sudah ada dengan informasi baru sehingga memperluas informasi yang sudah ada dalam schemata/ cara pandang anak.

²² Muhammad Thobroni, dan Arif Mustofa. 2013. Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacan dan Praktik Pembelajaran dalam pembangunan Nasional). Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.hlm. 240

²³ Suyadi. (2010). Psikologi Belajar Anak Usia Dini. Yogyakarta : PEDAGOGIA.hlm 29

Sebagai contoh anak diberi buah apel oleh ibunya untuk pertama kalinya, namun dia tidak tahu bahwa buah tersebut adalah apel. Untuk pertama kalinya anak akan memiliki pandangan tentang buah apel itu berwarna merah dan berbentuk bulat. Dan suatu ketika gurunya menunjukkan buah apel yang berbentuk sama bulat namun berwarna hijau maka anak akan mendapatkan informasi baru bahwa apel tidak hanya berbentuk bulat dan berwarna merah tapi juga ada yang warnanya hijau. Dan proses ini disebut akomodasi yaitu proses penyesuaian antara apa yang diamati dalam realita. Dan diantara asimilasi (proses penggabungan informasi baru) dan akomodasi adanya proses ekuilibrium yaitu usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya saat mengatasi sebuah masalah. Selain Piaget tokoh perkembangan kognitif yang lain adalah Vygotsky. Vygotsky berpikiran bahwa kecerdasan seseorang dapat dimengerti dari latar belakang sosial budaya dan sejarahnya. Vygotsky mengemukakan bahwa fungsi alat berpikir setiap individu yang satu dengan individu lainnya berbeda. Dalam bermain anak akan mengikuti apa yang ada didalam pikirannya daripada apa yang ada dalam realita. Menurut Vygotsky anak tidak akan berpikir abstrak, karena bagi mereka makna dan objek berwujud menjadi satu. Anak tidak dapat memanipulasi, dan memanipulasi ide dan pikiran tanpa mengacu pada dunia nyata. Sebagai contoh ketika anak sedang bermain balok dan menggunakannya sebagai gelas dan minum dari gelas tersebut, anak mengambil makna gelas dan memisahkan makna itu dari objeknya. Vygotsky dengan pemikiran ZPD (*Zona Proximal Development*) yaitu jarak antara tahap aktual dan potensial sehingga anak membutuhkan pendamping/bantuan untuk meraih apa yang bisa ia capai. ZPD yang mengonsepsi perkembangan

kemampuan seseorang dapat dibedakan menjadi dua tingkat, yaitu tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. Kolaborasi dan interaksi antara orang dewasa dengan anak atau anak dengan teman sebaya menjadikannya lebih kompeten dalam menyelesaikan tugas-tugas.

2. Tahap Perkembangan Kognitif

Dalam Fase pra operasional dapat dibagi menjadi tiga sub fase yaitu :

- a) Sub fase fungsi simbolik terjadi pada usia 2-4 tahun dimana anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol dalam bermain kreatif.
- b) Sub fase berpikir egosentris yaitu cara berpikir anak antara benar dan tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan dengan sudut pandangannya.
- c) Sub fase berpikir intuitif, merupakan fase dimana anak memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu namun tidak pasti alasan membuatnya.

Dan setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Misalnya dalam permainan simbol, anak akan menggunakan kardus jadi sebuah mobil, daun sebagai uang- uangan, pasir sebagai nasi. Menurut Piaget (Suyadi, proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya.²⁴

Pada anak selalu diberikan kebebasan dalam mengembangkan daya secara bebas. Diantaranya tahapan perkembangan menurut Piaget:

- a) Tingkat sensori motor (0-18 bulan), rabaan dan gerak merupakan hal yang penting dalam pengalamannya dan ia belajar berdasarkan pengalamannya itu, berpikir dengan

²⁴ *Ibid.* 82-90

perbuatannya. Anak belajar mengkoordinasi persepsi dan fungsi motoriknya untuk mengenal dunianya.

- b) Tingkat pra-operasional (18 bulan-6 tahun), tahap di mana anak mulai menggunakan lambang-lambang simbol-simbol. Kemampuan melambangkan tampak pada kegiatan bermain. Keterampilan- keterampilan mulai tumbuh dengan baik dan faktor ini dapat mendorong anak terampil, menggunakan bahasa, mereka mulai belajar menalar dan membentuk konsep serta meniru.
- c) Tingkat operasional kongkrit (6-12 tahun), tahap di mana pengerjaan pengerjaan logis dapat dilakukan dengan bantuan benda- benda konkret. Pengamatan dan pikiran memperlihatkan kemajuan. Anak mampu mengkonversi angka, benda terutama yang kongkret. Kekongkretan ini membantu guru dan siswa memahami makna kata.
- d) Tingkat operasi formal (12 tahun-dewasa), pengerjaan logis dapat dilakukan tanpa bantuan benda-benda konkret. Pada tingkat ini anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak dan hipotesis, mereka mampu menalar secara sistematis dan mampu menarik kesimpulan.

Pendapat Piaget ini didukung oleh Bruner yang menyatakan bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu.²⁵ Bruner membagi tahap perkembangan menjadi dua meliputi tahap Enaktif yaitu individu melakukan aktivitas dengan memahami lingkungan sekitar. Tahap Ikonik yaitu tahap individu memahami objek-objek melalui gambar dan video.

²⁵ Suprijono, Agus.2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hal ini sangat menguntungkan anak, terutama bagi anak yang daya abstraksinya kurang tajam. Dengan pengalaman belajar seraya bermain seperti ini akan memberikan pesan dan kesan yang cukup mendalam dan sulit dilupakan. Dari pemaparan yang disampaikan oleh Piaget, Vygotsky, Brunner bahwa setiap anak akan melalui tahapan perkembangan yang disesuaikan dengan kecerdasan individunya masing-masing. Dalam hal ini anak TK berada di tahap perkembangan pra operasional, tahapan ini dipengaruhi oleh stimulasi/rangsangan dari lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga, sosial budaya, lingkungan dimana anak tinggal, di lingkungan sekolah, yang mendukung setiap proses perkembangan anak untuk lebih optimal.

A. Belajar dan Pemecahan Masalah

- 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
- 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
- 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

B. Berpikir Logis

- 1) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”
- 2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)
- 3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan

- 4) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
- 5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
- 6) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
- 7) Mengenal pola ABCD-ABCD
- 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

C. Berpikir Simbolik

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- 4) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- 5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar

3. Faktor Faktor mempengaruhi perkembangan Kognitif Anak

Menurut Nuraini Kenyataan di lapangan berbagai faktor sebagai pengaruh perkembangan kognitif setiap anak yang satu dengan anak yang lainnya diantaranya adalah:

a) Faktor Hereditas / keturunan

Bahwa setiap anak yang lahir sudah membawa kecerdasan yang di berikan oleh kedua orangtuanya. Contohnya, orangtua yang memiliki kecerdasan diatas rata-rata bisa juga mendapatkan keturunan yang memiliki kecerdasan rendah atau bahkan anak berkebutuhan khusus. Sebagai

contoh orangtua yang memiliki bakat pemusik belum tentu memiliki keturunan pemusik.

b) Faktor lingkungan

Lingkungan mempengaruhi pengalamannya. Misalnya anak yang terbiasa terkungkung didalam rumah akan berbeda pengetahuannya dengan anak yang terbiasa bermain di halaman dengan teman sebayanya

c) Kematangan

Anak dikatakan matang apabila organ fisiknya siap menerima rangsangan/stimulus dari lingkungan sekitarnya. Contohnya, anak dengan usia 1 tahun akan matang dalam belajar mengenal rasa, anak dengan usia 2 tahun akan mulai mengenal rasa dan warna, anak dengan usia 3 tahun akan mengenal berbagai bentuk, anak dengan usia 4 tahun akan memiliki rasa ingin tahu tentang suatu cara kerja benda, anak dengan usia 5 tahun sudah senang

d) Pembentukan

Pembentukan diri dapat dipengaruhi oleh kesengajaan (sekolah/formal) dan ketidaksengajaan (pengaruh alam sekitar). Pembentukan di sekolah formal dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam kecerdasan anak.

e) Minat dan Bakat

Minat dan bakat akan memudahkan anak dalam mempelajari suatu hal. Anak akan mudah mempelajari sesuatu apabila anak berminat dengan suatu hal tersebut. Misalnya anak yang memiliki minat dan bakat menari maka anak tersebut akan mudah mempelajari tarian tersebut

f) Kebebasan

Kebebasan manusia dalam berpikir divergen(menyebar), memudahkan anak memilih

metode tertentu dalam menyelesaikan masalah sesuai kebutuhannya. Misalnya saat dikelas anak dibebaskan dalam memilih permainan yang dia sukai dan memecahkan masalah dalam permainan tersebut dengan caranya sendiri. Tingkat kecerdasan setiap individu memang berbeda, berkenaan dengan faktor yang mempengaruhinya. Namun apabila faktor-faktor yang mempengaruhinya dapat diberikan dengan maksimal maka anak akan memperoleh kecerdasan yang maksimal pula.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”.²⁶ Batasan mengenai pengertian media sangat luas, sehingga penulis hanya membatasi pada media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. *Gerlach dan Ely*, mengatakan bahwa media apabila difahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁷ Media pembelajaran menurut Gagne, dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar, Briggs menyatakan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional.²⁸ Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Of Education and Communication Technology* : AECT) media adalah

²⁶ Azhar Arsyad, *media pembelajaran* (jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2005), h. 3

²⁷ Gearlach, V.G dan Ely, D.P. 1997. *Teaching and Media. A Systematic Aproach*. Englewood cliffs: Prentice-Hall, Inc, h. 3

²⁸ Mohamad Syarif S, *Strategi Pembelajaran Teori Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Pt RajaGrafindo Persada, Jakarta : 2016) h 303

semua bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Miarco media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Arief Sadiman media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dari pendapat para ahli diatas penulis simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dan informasi dan dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Quran. Firman Allah SWT. Dsalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan “

Demikian pula pada masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, Guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran sudah banyak sekali jenis dan karakteristiknya masing-masing. Setiap jenis atau bagian dapat pula

dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Sampai saat ini belum adakesepakatan yang baku dalam mengelompokkan media.

Penggolongan media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely yaitu²⁹ :

- a. Gambar diam, baik dalam bentuk teks, bulletin, papan display, slide, film strip, atau overhead proyektor.
- b. Gambar gerak, baik hitam putih, berwarna, baik yang bersuara maupun yang tidak bersuara.
- c. Rekaman bersuara baik dalam kaset maupun piringan hitam
- d. Televisi
- e. Benda-benda hidup (simulasi maupun model)
- f. Intruksional berprogram atau CAI (*Computer Assisten Instruction*).

Penggolongan media yang lain, jika dilihat dari berbagai sudut pandang adalah sebagai berikut:

- a. Dilihat dari jenisnya media dapat digolongkan menjadi media Audio, media Visual dan media Audio Visual.

Media pembelajaran audio adalah media yang hanya dapat didengar, berupa suara dengan penyampai suara baik dari manusia maupun immanusia. Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampaian pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran audio didalam Al-Quran, diantaranya surah Al-Isra' (17) ayat 14 :

²⁹ *Ibid*, mengutip Gearlach, V.G dan Ely, D.P. 1997. *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood cliffs: Prentice-Hall, Inc, h. 8

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ﴿١٤﴾

Artinya : "Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu"

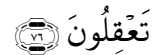
Kata lain yang mengisyaratkan penggunaan media audio adalah menjelaskan (asal kata kerja “ jelas”) diantaranya terdapat dalam surah At-Taubah (9) : 11, yaitu :

فَإِنْ تَابُوا وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَآتَوُا الزَّكَاةَ
فَإِخْوَانُكُمْ فِي الدِّينِ ۚ وَنُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ
يَعْلَمُونَ ﴿١١﴾

Artinya : “jika mereka bertaubat, mendirikan sholat dan menunaikan zakat, Maka (mereka itu) adalah saudara-saudaramu seagama. dan Kami menjelaskan ayat-ayat itu bagi kaum yang mengetahui”

Kata lain yang mengisyaratkan penggunaan media audio adalah ceritakan (asal kata “ cerita”), di antaranya terdapat dalam surah Al-Baqarah (2) : 76, yaitu :

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَالُوا ءَامَنَّا وَإِذَا خَلَا
بَعْضُهُمْ إِلَىٰ بَعْضٍ قَالُوا أَتُحَدِّثُونَهُم بِمَا فَتَحَ
ٱللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ ۖ عِندَ رَبِّكُمْ ۖ أَفَلَا
تَعْقِلُونَ



Artinya : “dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata:” Kamipun telah beriman,” tetapi apabila mereka berada sesama mereka saja, lalu mereka berkata: ”Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti?”

Dari kata kerja bacalah, menjelaskan, dan ceritakanlah, diatas tentunya akan menimbulkan bunyi atau suara sehingga dapat dipahami apa isi yang disampaikan, dan mungkin juga terdapat Guru yang menyampaikan bahan pembelajaran dengan hanya membacakan buku/ bercerita yang dijadikan rujukan dalam suatu pembelajaran. Namun yang lebih ditekankan dari kata baca, menjelaskan, dan ceritakan adalah timbunya suara yang dapat menyampaikan bahan pembelajaran.

- b. Dilihat dari daya liputnya media dapat digolongkan menjadi media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas dengan ruang dan tempat dan media pengajaran individual
- c. Dilihat dari bahan pembuatannya media dapat digolongkan menjadi media Media pembelajaran sebagai alat bantu sederhana (murah dan mudah memperolehnya) dan media kompleks.

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi yang berlangsung pada suatu peristiwa. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari suatu sistem, sehingga memiliki kedudukan yang sangat penting. Tanpa adanya media, pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal.



Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

3. Fungsi Media Pembelajaran

Tiga kelebihan kemampuan media (Garlach & Ely dalam Ibrahim) adalah :

- a. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian seperti pada aslinya.

- b. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukuran, kecepatan, warna, serta dapat diulang-ulang penyajiannya
- c. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya :
 1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Setiap peserta didik memiliki pengalaman yang berbeda-beda. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual
 2. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
 3. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
 4. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
 5. Media membangkitkan keinginan dan minat peserta didik.

C. Geometri

1. Pengertian Geometri

Salah satu peningkatan kognitif anak TK dapat melalui kegiatan yang berkaitan dengan geometri. Geometri adalah ilmu ukur. Kohn memberikan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata.³⁰

Pengertian Geometri juga dirumuskan oleh Ismunanto dkk dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati.³¹ Ide dasar dari bentuk Geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang, dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar kesegala arah.³² Kemudian Gardner yang terkenal dengan delapan kecerdasan majemuknya mengemukakan salah satunya adalah kecerdasan logika matematika (logic smart) yaitu kecerdasan dalam hal angka dan logika, misalnya dengan menyelesaikan puzzle, bentuk geometri, bilangan, eksplorasi, pengenalan pola, eksperimen, dan konsep matematika. Pembelajaran kecerdasan ganda pada dasarnya mengembangkan potensi anak, bukan berorientasi pada idealisme guru. Van Cleave dalam *Geometry for Every Kids* mengklasifikasikan geometri menjadi dua yaitu: bangun datar dan bangun ruang.

³⁰ Kohn. 2003. *Cliffs Quick Review Geometry*. Bandung : Pakar Raya hlm. 76

³¹ A. Ismunanto, dkk. 2011. *Ensiklopedia Matematika*. (Jakarta : PT Lentera Abadi). hlm 13

³² *Ibid*. 14

2. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Anak usia dini pada fase pra-operasional kemampuan berfikirnya adalah berfikir secara simbolis. Menurut Munandar (dalam Susanto), kemampuan merupakan daya kesanggupan atau kecakapan untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan atau potensi seseorang yang dibawa sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga orang tersebut mampu melakukan sesuatu.³³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengenal berasal dari kata kenal yang artinya mengetahui, teringat kembali. Kemudian bentuk adalah kata lain dari wujud, rupa, gambaran atau susunan.³⁴ Sedangkan menurut Jannah, geometri merupakan ilmu yang membahas tentang bentuk, bidang, dan ruang suatu benda.³⁵

Lestari (dalam Rustiyanti) mengungkapkan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengungkapkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.³⁶ Sedangkan Beaty (dalam Marlisa) mengungkapkan, mengenal bentuk geometri merupakan modal awal yang penting untuk diajarkan kepada anak karena salah satu kemampuan dalam perkembangan kognitif yaitu anak harus bisa membedakan bentuk-bentuk

³³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 97

³⁴ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2005), 541, 135.

³⁵ Roudatul, Jannah. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya* 2015, (Yogyakarta: Diva Press).³²

³⁶ Rusiyanti, D.W, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri pada Anak Kelompok A di TK Arum Puspita TriharjoPandak Bantul*, (E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. III (5), 2014):11,21,41.

geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan segi tiga.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kecakapan anak dalam mengetahui, menunjuk, menyebutkan dan mengelompokkan benda-benda atau objek yang ada di lingkungan sekitar anak berdasarkan dengan bentuk geometri. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini akan lebih bermanfaat apabila dilakukan dengan cara yang sesuai. Dengan demikian diperlukan strategi untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini yang tepat dan menarik sesuai dengan karakteristiknya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenalkan bentuk geometri bertujuan membantu anak dalam memahami, mengetahui, menggambarkan sehingga anak menjadi tahu tentang macam-macam bentuk geometri.


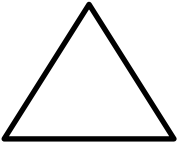
Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui nama dan bentuk geometri. Kemudian anak mampu memberikan contoh bentuk benda yang ada disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri yang telah diketahuinya. Sehingga anak mampu menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, serta mampu menceritakan suatu benda yang dibuat anak dari beberapa susunan bentuk geometri.

3. Macam- macam Bentuk Geometri


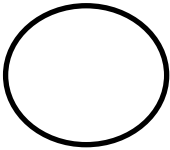
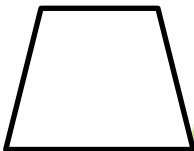

Secara umum bentuk geometri terdiri dari bentuk geometri 2 dimensi dan bentuk geometri 3 dimensi. Bentuk geometri dua dimensi disebut dengan bangun datar sedangkan bentuk geometri tiga dimensi disebut bangun ruang. Menurut Kusni, geometri dua dimensi terdiri dari 6 buah meliputi: segitiga, persegi panjang, persegi empat, lingkaran, belah ketupat dan trapesium.³⁷

Jajar genjang adalah segi empat yang memiliki sisi sejajar. Persegi panjang adalah jajar genjang yang sudutnya berbentuk siku- siku. Belah ketupat adalah jajar genjang yang dua sisinya sama panjang. Trepesium adalah segi empat yang memiliki sepasang sisi sejajar. Lingkaran adalah bangun datar yang tidak memiliki sudut dan hanya memiliki 1 sisi saja.

Tabel 2.1
Bentuk- bentuk Geometri Bangun Datar

Bentuk- bentuk bangun datar	Nama
	Persegi panjang
	Segitiga

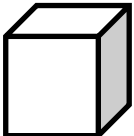
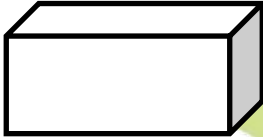
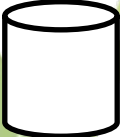
³⁷ Kusni, *Geometri Dasar*, (Semarang: Uneversitas Negeri Semarang, 2008), 14-16.

	Jajar Genjang
	Lingkaran
	Trapesium
	Belah Ketupat

Sedangkan menurut Surya, geometri 3 dimensi meliputi: kubus, balok, prisma tegak segi tiga, limas. Kubus adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi, memiliki 6 sisi yang sama, 12 rusuk yang sama panjang, dan memiliki 8 titik sudut. Balok adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi panjang, memiliki 6 sisi dengan 3 pasang sisi yang sama, memiliki 12 rusuk dan 8 titik sudut. Prisma tegak segi tiga memiliki 5 buah sisi, 9 rusuk yang sama panjang, dan 6 titik sudut. Limas adalah bangun ruang yang memiliki banyak alas, misalnya: limas segi tiga, limas segi empat, dan sebagainya.³⁸

³⁸ Surya, Yohanes, *Matematika Asik, Mudah dan Menyenangkan*, (Tangerang: Kandel, 2009), 113.

Tabel 2.2
Bentuk –bentuk Geometri Bangun Ruang

Bentuk – bentuk geometri bangun ruang	Nama
	Kubus
	Balok
	Tabung

Berdasarkan beberapa bentuk yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk geometri dibagi menjadi dua jenis yaitu geometri bangun datar dan geometri bangun ruang. Namun tidak semua bentuk harus dipahami anak di Taman Kanak-Kanak.

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, menyebutkan bahwa indikator aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri adalah mengenal bentuk geometri 2 dimensi atau geometri bangun datar, dengan indikator: kemampuan usia anak 2-3 tahun adalah mengenal dua buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan persegi, kemudian untuk anak usia 3-4 tahun adalah mengenal empat buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. 5- 6 tahun adalah mengenal enam buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah

ketupat. Dan dalam penelitian ini bentuk yang harus di pahami anak usia dini ada 6 buah bentuk geometri datar yaitu segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium dan belah ketupat.

4. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini

Strategi pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam mengajar dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Agung Triharso, cara agar suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan adalah dengan menggabungkan bermain dan belajar.³⁹ Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan. Bermain membuat anak senang dan belajar membuat anak mendapatkan ilmu serta mengetahui hal-hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Sehingga dengan belajar melalui bermain anak mampu menguasai materi serta mempraktekkannya langsung.

Prinsip bermain adalah anak harus mengutamakan bermain untuk belajar, bukan hanya bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dan pemilihan jenis permainan untuk anak usia dini harus sesuai dengan tahap perkembangan anak agar pesan edukatif dalam permainan tersebut dapat ditangkap dengan mudah dan menyenangkan oleh anak.

Pola belajar sebagaimana bermain, dan bermain sebagaimana belajar akan membuat anak merasa enjoy, karena antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan dan menantang. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dalam mengenalkan bentuk geometri

³⁹ Agung, Triharso. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset) 2013

pada anak usia dini yaitu kegiatannya dikemas dalam bentuk permainan. Melalui kegiatan bermain anak akan mengetahui, memahami, dan mengenal bentuk geometri karena kemampuan dasar dalam mengenal bentuk geometri dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk bola itu seperti lingkaran, bentuk buku itu seperti persegi panjang, dan sebagainya).

Pemberian rangsangan dan stimulus yang tepat pada proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak akan memberikan dampak positif selanjutnya pada anak usia dini. Karakter anak akan terbentuk menjadi seorang pembelajar yang aktif apabila guru mampu menciptakan iklim belajar yang nyaman, menarik dan menyenangkan. Dari kegiatan belajar sambil bermain tersebut, hasil belajar dapat meningkat karena ketika anak belajar matematika khususnya dalam pembelajaran menganal bentuk geometri anak akan mampu memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek benda yang konkret.

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis. Mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainnya, karena itu mulai belajar geometritidak dimulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka. Van Hiele dalam Ruseffendidalam bukunya Dasar-Dasar Matematika Modern Untuk Guru berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut.⁴⁰

a) Tahap Pengenalan

Pada tahap ini siswa sudah mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti segitiga, kubus,

⁴⁰ Ruseffendi. (1991). Dasar-dasar Matematika Modern Untuk Guru. Bandung: Tarsito.hlm. 161 – 163

bola, lingkaran, dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifat-sifatnya.

b) Tahap Analisis

Pada tahap ini, siswa sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, siswa mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan itu sama panjang, bahwa panjang kedua diagonalnya sama panjang dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain-lain

c) Tahap Pengurutan

Pada tahap ini, siswa sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat-sifat dan ia sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain berhubungan.

d) Tahap Deduksi

Pada tahap ini, berpikir deduktifnya sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang harus dilakukan secara deduktif. Pada tahap ini, siswa sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, karena misalnya ia dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara induktif itu mungkin bisa keliru.

e) Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting. Van Hiele berpendapat mengenai pengajaran geometri ada tiga dalil, yaitu: kombinasi yang baik antar waktu, materi pelajaran, dan metode mengajar yang digunakan untuk tahap tertentu dapat meningkatkan

kemampuan berpikir siswa kepada tahap yang lebih tinggi.⁴¹

Tahap-tahap Penegesimalan Geometri Khusus Anak Usia Dini Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya seperti berikut :

- a) Pengenalan bentuk dasar. lingkaran, persegi, segitiga
- b) Membedakan bentuk
- c) Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya
- d) Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya
- e) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri

5. Pengertian Media Permainan *Puzzle* Geometri

Puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih logika, motorik halus dan melatih *problem solving* atau pemecahan masalah untuk mencocokkan bentuk pada tiap potongan puzzle. Menurut Suraji dalam skripsinya Hermiya *puzzle* merupakan media permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak dengan cara bongkar pasang, merangkai, dan menggabungkan beberapa potongan-potongan gambar menjadi suatu

⁴¹ *Ibid* 163-164

bentuk gambar yang utuh dan sempurna . Sedangkan menurut Putra dalam skripsinya Hermiya *puzzle* adalah salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan rekonstruksi (menyusun dan merangkai kembali) pada diri anak .⁴² Menurut Patmonodewo kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar 5-4 pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

6. **Langkah- Langkah Bermain *Puzzle***

- a) Bermain dalam satu kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa.
- b) Mengacak *puzzle* yang sudah disediakan oleh guru.
- c) Mengajak siswa mencocokkan potongan-potongan kepingan *puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh.
- d) Setelah selesai, memberikan sebuah pujian dan tepuk tangan pada anak.

7. **Manfaat dari Media Permainan *Puzzle* Geometri**

Manfaat *puzzle* menurut Iskandar dalam skripsinya, antara lain :

- a) Mengasah otak. Dengan *puzzle*, kecerdasan otak kanan anak akan terlatih karena melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b) Melatih koordinasi mata dan tangan. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan potongan-

⁴² Putra, Sitiatava Rizema. 2013. Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Jogjakarta: Diva Press.hlm 50

potongan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.

- c) Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk gambar akan melatih nalar karena anak menyimpulkan dimana letak bagian-bagian yang sesuai dengan logika.
- d) Melatih kesabaran. Kesabaran akan terlatih karena saat menyusun puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- e) Menambah pengetahuan. Puzzle ini, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar tentang bagianbagian manusia, alam sekitar dan lain-lain

8. Kelebihan dan Kekurangan dari Media permainan puzzle Geometri

Kelebihan dari media permainan puzzle Geometri antar lain :

- a) Meningkatkan semangat belajar siswa
- b) Anak mampu memecahkan masalah.
- c) Anak dapat terlibat saat dalam pembelajaran berlangsung.
- d) Melatih konsentrasi siswa karena membutuhkan ketelitian.
- e) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kerja sama dalam satukelompok
- f) Gambar dapat menarik minat atau perhatian siswa

Kekurangan dari media permainan *puzzle* geometri antara lain :

- a) Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)
- b) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk Pembelajaran
- c) Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar
- d) Membutuhkan waktu yang lama.

9. Konsep Pengembangan Media Permainan Geometri

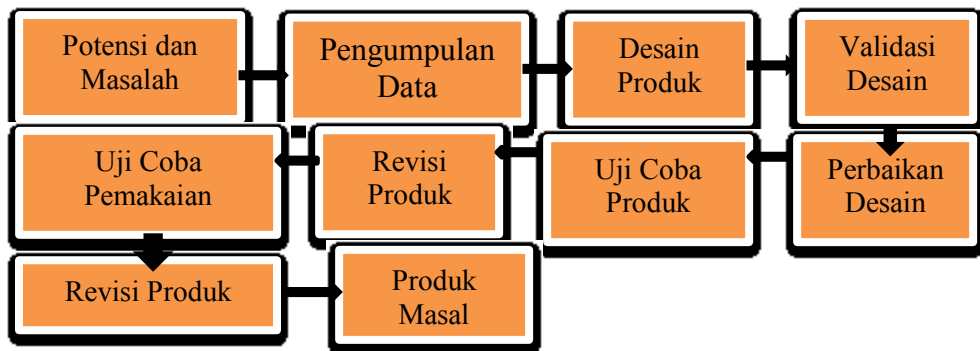
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.⁴³ Tujuan utama penelitian dan pengembangan dalam pendidikan bukan untuk merumuskan atau menuji teori, tetapi untuk mengembangkan produk- produk yang efektif untuk digunakan di sekolah- sekolah

Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. Borg and gall menggunakan nama *Research and Development / R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Richey dan Kelin , menggunakan nama *Design and Development Reseach* yang dapat diterjemahkan menjadi perancangan dan Penelitian Pengembangan. Thiagaraja menggunakan model 4D yang merupakan singkatan dari Define, Design, Development an Dissemination. Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (Analysis, Design, Development, Umplementation, Evaluation), dan Development Research, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian Pengembangan.”⁴⁴

Pada Penelitian ini peneliti mengembangkan media permainan puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yaitu usia 5-6 tahun. Dalam penelitian dan pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan, seperti ditunjukan pada Gambar 2.2 berikut.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*(Bandung : Alfabeta, 2010), h.407

⁴⁴ *Ibid.h.28*



Gambar 2.2 Langkah- langkah penggunaan metode *research and development* (R&D)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Gambar diatas merupakan langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media permainan *puzzle* geometri.

D. Kerangka Berfikir

Media Permainan Geometri ini dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, desain, dan pembuatan. Perencanaan yaitu tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah antara lain mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Analisis kebutuhan antara lain menentukan isi materi. Tahap perencanaan meliputi pembuatan perancangan desain, pemilihan bahan yang aman untuk anak-anak. Pada tahap pembuatan, rancangan yang telah dibuat kemudian di implementasikan, dalam penelitian ini yang dibuat berupa permainan edukatif dengan menggunakan media bentuk-bentuk geometri.

Selanjutnya produk yang berupa media pembelajaran ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Jika mendapat saran untuk melakukan perubahan maka produk ini akan di revisi sesuai saran yang diberikan

oleh ahli media dan ahli materi. Apabila sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi maka setelah itu barulah media permainan pembelajaran ini akan di uji cobakan kepada calon pengguna yaitu anak usia 5-6 tahun kelompok.



DAFTAR RUJUKAN

- A. Ismunanto, dkk. 2011. *Ensiklopedia Matematika*. (Jakarta : PT Lentera Abadi)
- Arsyad, Azhar.2005. *media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persaada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa
- Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia,2003).
- Depdiknas.2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Gramedia)
- D.W. Rusiyanti. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri pada Anak Kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*, (E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta).
- Gunarti, W dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta:Universitas Terbuka),
- Haibah, Q., & Kristanto, M. (2017). *Pengaruh Bermain Play Dough terhadap Kreativitas Membentuk Geometri Anak pada Kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*. PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1). Retrieved from <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/download/1864/1475>
- Ismayani, Ani. (2010). *Fun Math with Children*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

- Ivancevich John M, dkk .2007. *Perilaku dan Manajemen Organisasi* . Jakarta: Erlangga
- Jannah, Roudatul. 2015. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*, (Yogyakarta: Diva Press)
- Koesmadi, D. P. (2018). *Pengaruh Constructive Play terhadap Kemampuan Pengenalan Geometri dan Klasifikasi pada Anak*. Jurnal Pelita PAUD, 2(2), 133–149. Retrieved from <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/225>
- Lestari, K.W. 2011. *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal Dan Informal, Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini
- Nofriyanti,Lilis & Nurhazizah. *Pengenalan Konsep Pra Matematika Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Ganggong* 2020. Tersedia. <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/hal/article/view/117> (22 Oktober 2020 pukul 18.26)
- Maryani. (2010). *Meletakkan Dasar-Dasar Pengalaman Konsep Matematika melalui Permainan Praktis di Kelompok Bermain*. Jurnal Pendidikan Penabur Volume 1 No. 15. Hal. 1-11. <http://www.bpkpenabur.or.id/files/pdf>
- Mukhtar. Latif. 2013. *Orientasi Baru Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Grup)
- Munawaroh, Hidayatu. *Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini* 2017. Tersedia :<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/19>(24 Oktober 2020 Pukul 18.20)
- Nafi'ah, Amim . *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri* 2019. Tersedia: <http://digilib.uinsby.ac.id/33497/>(21 Oktober 2020 pukul 17.05)

- Padlia, Anni. 2012. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Balok Angka DiTaman Kanak-Kanak Al-Fallah Bandar Pasaman Barat*, (Jurnal Pesona PAUD, Vol 1, 1,)
- Rahayu, Rika Elok. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk* 2016. Tersedia http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_rtikel/2017/12.1.01.11.0561.pdf (21 Oktober 2020 Pukul 18.24)
- Rahmat. 2010. *Memfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional*, Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 2, (Yogyakarta:Fakultas Trabiyah IAIN Sunan Kalijaga),
- Ratih, Permata Sari.2013. *Kegiatan Bermain Matematika*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 7, No 2
- Robbins, Stephen P. 2001. *Perilaku Organisasi Konsep, Kontroversi, Aplikasi*. Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset)
- Sari, W., Chairilisyah, D., & Solfiah, Y. (2019). *Effect of Game Post Box Onability to Know Forms Geometry in Children Age 5-6 Years in Tk Al-Ittihad Kecamatan Rumbai Coastal of Pekanbaru City*. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta,)
- Suyanto. Slamet. (2008). *Strategi Pendidikan Anak Pengenalan dengan Matematika, Sains, Seni, Bahasa,dan Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Hikayat
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks, Jakarta.

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana)

Syarif S, Mohamat Strategi Pembelajaran Teori Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar, (Pt RajaGrafindo Persada, Jakarta : 2016)

Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacan dan*

Praktik Pembelajaran dalam pembangunan Nasional). Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Ulfa, Suyadidan Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Wahyuni, Sri. “ *Pengaruh Bermain Engklek Tradisional Terhadap Kecerdasan*

Logika Matematika Anak Usia Dini 2017. Tersedia : <http://eprintslib.ummg.ac.id/425/> (23 Oktober 2020 pukul 07.34)

Yaumi, Muhammad & Nurdin Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. (Jakarta : KENCANA,)

